

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MORAL PADA PESETA DIDIK
KELAS IV SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat
Guna Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam
Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh

**RANI PARERA
NPM : 1611100408**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS
TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM
NEGRI RADEN INTAN LAMPUNG
2020/2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MORAL PADA PESETA DIDIK
KELAS IV SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat
Guna Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam
Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh

RANI PARERA

NPM : 1611100408

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I
Pembimbing II**

**:Drs. Saidy, M.Ag
:Yudesta Erfayliana. M.Pd**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS
TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM
NEGRI RADEN INTAN LAMPUNG
2020/2021**

ABSTRAK

Suatu proses dalam pembelajaran pada prinsipnya yang merupakan proses komunikasi. Masalahnya ialah bagaimana cara agar suatu proses komunikasi dapat berjalan dengan efektif, sehingga suatu pesan yang akan disampaikan dapat diterima oleh siswa secara utuh. Untuk suatu kepentingan tersebut, seorang pendidik dapat menggunakan beberapa variasi dalam penggunaan media dalam pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang akan dikemas yang berbentuk komik yang digunakan salah satu variasi media pembelajaran terutama untuk pengembangan moral pada peserta didik. Maka, peneliti yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik untuk peserta didik, serta ingin mengetahui suatu respon pendidik dan peserta didik terhadap suatu pengembangan media komik untuk mengembangkan moral pada peserta didik.

Penelitian ini yang dapat merupakan penelitian R&D yang dapat mengadopsi pengembangan Borg & Gall, subjek dalam penelitian ini ialah MI AL-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung dan MIN 3 Bandar Lampung dengan instrument pengumpulan data yang berupa angket, yang akan dilakukan oleh para ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan pendidik di MIN 3 dan di AL-Khairiyah Kangkung agar dapat mengetahui suatu respon peserta didik terhadap media komik, jenis data yang akan dihasilkan kualitatif yang akan dianalisis untuk menentukan suatu kualitas media komik yang akan dikembangkan.

Penelitian yang menghasilkan suatu produk berupa komik yang berbentuk digital sebagai media pembelajaran hasil penelitian penilaian dari para ahli materi mendapatkan persentase sebesar 84,2% yang berkategori “Sangat Layak”, para ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 87% yang berkategori “Sangat Layak”, para ahli media mendapatkan persentase sebesar 87% yang berkategori “Sangat Layak”. respon peserta didik suatu uji coba skala kecil adalah sangat setuju dapat digunakan media pembelajaran berupa media komik dengan persentase 86,63194 % , sedangkan dalam uji coba skala besar yang berkategori sangat setuju media yang akan digunakan dalam pembelajaran berupa media komik yang berbentuk digital dengan persentase sebesar 94,1287% dan suatu hasil dari penilaian pendidik yang dapat menghasilkan yang berkategori sangat layak dengan persentase 95,1 %.

Kata Kunci: Media Komik dalam Pembelajaran



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratminto Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN MORAL PADA PESERTA
DIDIK KELAS IV SD/MI**

Nama : Rani Parera

NPM : 1611100408

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam sidang
munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Sa'idy, M.Ag

NIP. 196603101994031007

Yudista Erfavliana, M.Pd

NIP.

**Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI**

Syofinidal Irfianti, M.Pd

NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratminto Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 705260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MORAL PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD/MI.** Disusun oleh: **RANI PARERA NPM.1611100408.** Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah dimunaqasyahkan pada Hari/Tanggal : **Senin, 31 Mei 2021,** pada pukul **15:00-17:00 WIB** di Ruang Sidang Virtual Google Meet.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping I: Drs. Saigy, M. Ag

Penguji Pendamping II: Yudesta Erfayliana, M.Pd

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP.196408281988032002

MOTTO

قَالَ الْمَلَأُ الَّذِينَ اسْتَكْبَرُوا مِنْ قَوْمِهِ لِلَّذِينَ اسْتُضِعُوا لِمَنْ ءَامَنَ
مِنْهُمْ اتَّعْلَمُونَ اَنْ صَلِحًا مَّرْسَلٌ مِّن رَّبِّهِ قَالُوا اِنَّا بِمَا اُرْسِلَ بِهِ
مُؤْمِنُونَ ٧٥

Pemuka-pemuka yang menyombongkan diri di antara kaumnya Berkata kepada orang-orang yang dianggap lemah yang Telah beriman di antara mereka: "Tahukah kamu bahwa Shaleh di utus (menjadi rasul) oleh Tuhannya?". mereka menjawab: "Sesungguhnya kami beriman kepada wahyu, yang Shaleh diutus untuk menyampaikannya". (Q.S. Al-A'raf : 75)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Aku sangat bersyukur atas kehadiran Allah SWT atas ridho segala kenikmatannya dan karunianya sehingga dapat dipermudahkan dan dilancarkan yang menuntunku didalam perjalanan menimba ilmu dan kepada orang-orang yang berjasa dan sangat berharga dalam hidupku:

1. Orang tuaku yang aku sayangi, Bapak Hasanuddin (Alm) meskipun kau tak bisa melihat keberhasilan anakmu ini akan tetapi nama dan jasamu takkan pernah ku lupakan dan selalu ada di sanubari ini, dan bunda ku tersayang Sutinawati terimakasih kau telah memberiku cinta dan kasih sayangmu kepadaku dengan tulus dan atas perhatianmu, kesabaranmu, keikhlasanmu dengan penuh kasih sayang.
2. Kakak dan adik ku yang tersayang, Defi Arlen, Rafin Olivi, Rilita Bakti, dan Dhara Violita terimakasih telah memberi semangat untukku serta senantiasa selalu ada untukku ketika orang-orang menutup telinga mereka untukku akan tetapi kau membuka hati untukku. Terimakasih telah menjadi penyemangat hidupku.
3. Almamaterku yang tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti yang dilahirkan di Kelurahan Tanjung Raja, Kecamatan Tanjung Raja, Kabupaten Lampung Utara, pada tanggal 17 November 1997 dari pasangan Bapak Hasanuddin dan Ibu Sutinawati, yang merupakan anak keempat dari lima bersaudara. Pendidikan peneliti dari Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah yang telah diselesaikan pada tahun 2004 kemudian melanjutkan sekolah tingkat dasar di SD 02 Tanjung Raja yang telah diselesaikan pada tahun 2010 kemudian melanjutkan Sekolah Tingkat Pertama di SMP Negeri 01 Tanjung Raja yang telah diselesaikan pada tahun 2013 kemudian peneliti melanjutkan Sekolah Tingkat Menengah di SMA Negeri 01 Tanjung Raja yang telah diselesaikan pada tahun 2016.

Peneliti diterima perkuliahan di UIN Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tahun 2016, peneliti yang telah melaksanakan KKN atau Kuliah Kerja Nyata di desa Sumber Agung dan melaksanakan PPL atau Praktik Pengalaman Lapangan di MIN 9 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MORAL PADA PESETA DIDIK KELAS IV SD/MI”** skripsi ini yang telah disusun syarat untuk mencapai suatu gelar sarjana pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis tak lupa berterimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. H Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Evrianti, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Drs. Saidy, M.Ag. selaku pembimbing I dan Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku pembimbing II terimakasih atas kesediaan dan keikhlasaannya yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat, serta motivasinya yang telah diberikan dan selama menyusun skripsi ini yang telah banyak meluangkan waktu yang penuh dengan kesabaran atas membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen serta staff jurusan PGMI yang telah memberikan ilmu selama didalam perkuliahan ini sampai selesai.
5. Serta keluargaku yang tercinta terimakasih atas dukungannya serta telah memberiku semangat dalam tercapainya keberhasilanku ini.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan Bapak, Ibu, Saudara yang telah memberi kebaikan lebih dari yang telah diberikan oleh penulis, dan dicatat sebagai amal ibadah. Penulis sangat menyadari yang sepenuh hati bahwasannya didalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta penulis, Aamiin.



Bandar Lampung

2021

Penulis

Rani Parera

NPM. 1611100408

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
MOTTO	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media.....	10
2. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran	11
3. Media Berbasis Visual.....	12
4. Fungsi Media Pembelajaran	14
5. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
B. Media Komik	17
1. Pengertian Media Komik.....	17
2. Karakteristik Komik	18
3. Jenis-jenis Komik	18
C. Hakekat Nilai Moral.....	20
1. Pengertian Nilai Moral.....	20

2.	Sumbar Dasar Nilai Moral	22
3.	Ruang Lingkup Ajaran Moral	23
D.	Penelitian Yang Relevan.....	24
E.	Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan.....	27
F.	Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	29
B.	Metode penelitian pengembangan.....	39
C.	Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan	30
1.	Potensi dan Masalah	31
2.	Pengumpulan Data.....	32
3.	Desain Produk.....	33
4.	Validasi Produk	33
5.	Revisi Desain	33
6.	Uji Coba Produk	33
7.	Revisi Produk	34
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	35
1.	Angket	35
2.	Wawancara	35
3.	Dokumentasi	35
E.	Instrumen Penelitian.....	35
F.	Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Hasil Pengembangan Media.....	41
B.	Pembahasan Penelitian.....	60
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan.....	63
B.	Saran	63

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1	:Skor Kelayakan
Tabel 2	:Kategori Kelayakan Media
Tabel 3	:Skor Respon Peserta Didik
Tabel 4	:Kategori Respon Peserta didik
Tabel 5	:Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Tahap I
Tabel 6	:Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Tahap II
Tabel 7	:Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa Tahap I
Tabel 8	: Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa Tahap II
Tabel 9	:Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap I
Tabel 10	:Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap II
Tabel 11	:Saran dan Masukan Oleh Validasi Ahli Materi
Tabel 12	:Saran dan Masukan Oleh Validasi Ahli Bahasa
Tabel 13	:Saran dan Masukan Oleh Validasi Ahli Media
Tabel 14	:Hasil Uji Coba Skala Kecil
Tabel 15	:Hasil Uji Coba Skala Besar
Tabel 16	:Hasil Respon Pendidik

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. :Instrumen wawancara
- Lampiran 1. :Instrumen angket praktis pendidik
- Lampiran 1. :surat balasan penelitian 1
- Lampiran 1. :surat balasan penelitian 2
- Lampiran 1. :kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 1. :kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa
- Lampiran 1. :Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media
- Lampiran 1. :Daftar Validator
- Lampiran 1. :Kisi Lembar Penilaian Praktisi Pendidik
- Lampiran 1. :Kisi Lembar Respon Peserta Didik
- Lampiran 1. :Lembar Respon Peserta Didik
- Lampiran 1. :Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 1. :Hasil Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 1. :Hasil Validasi Ahli Media



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada pandangan dalam pendidikan memiliki masalah yang sangat penting bagi kehidupan setiap individu. Hal ini begitu penting dikarenakan dalam kehidupan pandangan pendidikan sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan perseorangannya. Hal tersebut baik dalam suatu kehidupan keluarga maupun dalam kehidupan bagi Negara Indonesia. Tolak ukur kemajuan pendidikan di suatu bangsa yang ber-Negara sebagian besar ditentukan oleh pesat tidaknya suatu pendidikan di Negara tersebut.¹ Istilah pendidikan ini untuk menunjang suatu bangsa, jika suatu bangsa tidak ada pendidikan maka suatu bangsa akan goyah karena pendidikan adalah tiang penguat bangsa. Pendidikan juga terdapat suatu pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang turun dari generasi melalui suatu pengajaran yang dilakukan pada suatu instansi yang disebut sekolah yang dimana pendidikan juga terdapat pada rumusan undang-undang.

Pendidikan pada era globalisasi ini sangat berbanding terbalik dengan pendidikan terdahulu yang dimana pada saat itu nilai moral sangat tinggi jika dibandingkan pada era ini. Pada saat ini hasil lebih dihargai dari pada proses, sama halnya dengan prestasi di sekolah lebih dihargai dari pada proses pembelajarannya maka peserta didik hanya fokus pada hasil pembelajaran tersebut

¹Abu Ahmadi, Nur Uhbiyati. 2015. *Ilmu pendidikan*. Jakarta: Rineka, h 98.

dan tidak memperhatikan proses dalam pembelajaran yang dimana dalam proses tersebut bahwa nilai moral sangat penting dalam menunjang pendidikan kedepannya. Meningkatkan suatu moral yang terutama adalah nilai kognitif karena aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, proses kognitif meliputi: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan membuat atau mencipta.² Dengan adanya nilai kognitif dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam minat dan motivasi belajar, biasanya pendidik menggunakan alat bantu yaitu berupa media pembelajaran untuk menunjang kemampuan peserta didik dalam segi kognitif maupun efektif.

Salah satu untuk mengembangkan moral pada peserta didik yaitu menggunakan media komik. Komik adalah yang menggunakan gambar kartun yang berkarakter dapat memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, di hubungkan dengan gambar dan di rancang dapat memberikan hiburan kepada pembaca.³ Di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik agar dapat memikat hati si pembaca. Komik juga tidak hanya berfungsi sebagai penghibur, tetapi komik juga bisa di jadikan media pembelajaran dan dapat merupakan suatu media komunikasi yang cukup kuat untuk menyampaikan salah satu pesan yang melauhi nilai karakter yang terdapat di dalam komik tersebut.

Media Pembelajaran ialah alat bantu suatu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut di jelaskan bahwasannya media pembelajaran ialah suatu komponen untuk sumber belajar yang mengandung materi di

² Riskan Qadar, dkk. "Mengases Aspek Afektif dan Kognitif Pada Pembelajaran Optika Dengan Pendekatan Demonstrasi Interaktif". Jurnal Inovasi dalam Pembelajaran Fisika. Vol. 2. No. 1 Mei 2015. h 3.

³ Nurul Hidayah, Rifky Khumairoh Ulva. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol. 4. No. 1. 2017. h 37

lingkungan siswa agar dapat merangsang siswa untuk belajar.⁴ Dapat disimpulkan media pembelajaran ialah suatu alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran agar mempermudah seorang pendidik untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik ketika sedang dalam proses kegiatan dalam mengajar.

Beberapa faktor yang dapat menjadi suatu penyebab kurangnya moral peserta didik, salah satunya adalah krisis moral. Hal tersebut dikarenakan adanya peran gadget yang menyebabkan kurangnya interaksi antara peserta didik dan wali murid di rumah sehingga terjadi kesenjangan antara mereka dan kurangnya pengertian yang lebih antara peserta didik. Gadget adalah penyebab bebasnya peserta didik membrowsing hal-hal yang diinginkan tanpa dibimbing oleh wali murid selaku orang tua dari peserta didik, rasa sosial terhadap kehidupan sekitar menjadi berkurang yang diakibatkan peserta didik terlalu sibuk memperhatikan gadgetnya. Peranan wali murid dan pendidik dituntut agar dapat menciptakan kualitas moral peserta didik yang berakhlak serta moral yang baik untuk bermasyarakat. Wali murid bisa melakukan suatu pendekatan terhadap peserta didik yang dapat dilakukan saat di rumah, bahkan wali murid dapat berperan sebagai teman bagi peserta didik. Hal itu berpengaruh dikarenakan peserta didik akan merasakan perhatian dari rumah oleh wali murid serta peserta didik juga dapat menyampaikan perasaan mereka dengan baik kepada wali murid dikarenakan rasa nyaman terhadap peserta didik ke wali murid. Pendidik juga merupakan orang tua di sekolah bagi peserta didik yang dapat berlaku ganda yang menjadikan pendidik juga orang tua. Pendidik memiliki peranan dalam

⁴ Nurul Audie, “ *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*”. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 2. No. 1. 2019. h 589

menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas , akan tetapi seorang pendidik harus mampu membuat sikap peserta didik yang berkarakter serta dalam bersosialisai juga baik, dan harus menanamkan etika dan moral yang kuat terhadap peserta didik agar dalam menjalankan kehidupan nyata peserta didik dapat menerapkan apa yang dipelajari serta dapat bersikap dengan moral dan etika yang bagus.

Kohlberg menjelaskan bahwasannya pemikiran moral peserta didik dapat ditentukan oleh kematangan kapasitas kognitifnya atau pengetahuannya itu sendiri, sedangkan disisi lain yaitu berupa lingkungan sosial yang merupakan penanam materi mentah yang akan diolah oleh ranah pengetahuan peserta didik secara aktif. Interaksi sosial juga dapat berpengaruh bagi pemikiran moral peserta didik yang didapatkan dengan berinteraksi bersama teman sepermainan, terdapat suatu dorongnya sosial yang membuat peserta didik tersebut untuk mengubah arah moralnya peserta didik.⁵ Agar tidak merosotnya nilai moral peserta didik maka pentingnya pendidikan moral di sekolah maupun di rumah serta lingkungan pendidik agar dapat membantu peserta didik memiliki moral yang baik. Pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai juga dapat membantu pendidikan moral peserta didik untuk kehidupan yang lebih baik. Moral yang akan diajarkan kepada peserta didik, misalnya perbuatan yang baik serta patuh terhadap kedua wali murid atau kedua orang tua, tidak mengambil kepunyaan atau milik orang lain, sopan santun terhadap orang lain dan orang tua, muda maupun sesama.

Saat ini peserta didik masih belum dapat melihat tingkah lakunya sendiri oleh karena itu mereka berpikir apa yang telah ia lakukan baik-baik saja baik itu untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Peserta didik kurang memahami bahwa aturan

⁵Ruslan, dkk. “*Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Siswa Di Sd Negeri Lampeuneurut*”.Jurnal Ilmiah Mahasiswa Prodi PGSD FKIP Unsyiah.Vol. 1, No. 1, Agustus 2016, h 71.

sosial dapat berubah sesuai porsi daerah atau kesepakatan pada lingkungannya. Tahap itu dapat menunjang peserta didik untuk bersikap jujur, adil serta menaati aturan tersebut sebagai dasar untuk melakukan interaksi kepada orang lain. Pendidik juga dapat disebut sebagai salah satu komponen pendidikan dengan kemampuan secara kinerja mendidik yang profesional dalam melaksanakan tugas. Rasa tanggung jawab atau pengabdian dalam pelaksanaan tugas demi peningkatan kualitas pendidikan sangat diperlukan karena dalam sehari-hari, pendidik sekolah dituntut sebagai pendidik sekaligus pengajar.⁶

Berdasarkan hasil Pra penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat dilakukan wawancara kepada Ibu Mastika, S.Pd. dan Ibu Shinta Hayuningtias, S.Pd.I selaku Wali kelas IV, ditemukan suatu informasi bahwasannya dengan berlakunya k13 di sekolah tersebut khususnya pada pembelajaran PKn yang berhubungan dengan sistem pembelajaran serta buku cetak peserta didik yang didesain terlalu rumit dan penjabarannya terlalu singkat. Hal tersebut dikarenakan dikaitkan beberapa mata pelajaran dengan adanya buku pendidik, pendidik mampu menjelaskan materi yang akan dijelaskan kepada peserta didik, sangat penting adanya buku pendidik dan peserta didik agar dapat berinteraksi dengan baik dalam pembelajaran tersebut.

Ayat yang memperkuat nilai moral dalam penelitian ini adalah *QS. Ar-Rum:30* yaitu sebagai berikut:⁷

⁶ Ahmad Idzhar, "Peranan Pendidik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik". Jurnal Office, Vol. 2, No. 2, 2016, h 222

⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Pustaka Amani, 2005), h. 574.

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَٰلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ

النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Arti: Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui, (QS. Ar-Rum:30).

Ayat di atas menjelaskan tentang apa yang perlu kita ketahui dalam kehidupan yang lebih baik lagi oleh karena itu manusia sudah diciptakan oleh Allah SWT dalam keadaan bayi yang masih suci dan cocok dengan konsep islam, tetapi harus diingatkan kembali telah diadakannya suatu jenjang pendidikan agar kehidupan manusia agar tertata rapih sehingga kehidupan manusia tidak akan tergelincir dan celaka serta menyimpang dari ajaran agama islam menyangkut tentang nilai moral yang akan dipakai disetiap kehidupan sehari-hari untuk bermasyarakat. Ajaran Nabi dan Rasul telah diketahui bahwasannya yang telah diajarkan-Nya adalah sikap-sikap baik yang harus diteladani baik itu pendidik serta peserta didik sebagai umat manusia, sehingga adanya ajaran baik tersebut dapat menjadikan sikap yang berkarakter dikarenakan para Nabi dan Rasul diutuskan kepada manusia agar mereka dapat menjadi manusia yang baik.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti mendapatkan suatu informasi serta peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu Media Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Peserta Didik SD/MI sebagai suatu bahan ajar yang akan membantu peserta didik serta dapat dikembangkan sesuai

kebutuhan sekolah. Bahan ajar yang akan dikembangkan peneliti adalah suatu bahan ajar berbentuk Media Komik. Komik yang akan digunakan peneliti sudah berbasis nilai moral yang akan dilakukan di MIN 3 Bandar Lampung Kelas IV.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya buku bacaan untuk anak selain dari pada buku paket dan majalah.
2. Belum dikembangkannya sebuah media komik di MIN 3 Bandar Lampung.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Peserta Didik”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media komik untuk meningkatkan perkembangan moral pada peserta didik di SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang telah dirangkum oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Agar dapat mengetahui kelayakan media komik untuk peserta didik.
2. Dapat mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap perkembangan media komik untuk perkembangan moral.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari pengembangan Media Komik pembelajaran dapat dilihat pada uraian di bawah ini:

1. Bagi Peserta Didik

- a. Diharapkan dalam diri anak akan timbul rasa senang untuk membaca buku sebab membaca adalah jendela dunia.
- b. Meningkatkan suatu pengetahuan anak mengenai perbuatan yang baik dan yang buruk serta dapat mengetahui nilai-nilai yang ada dilingkungan sosialnya.

2. Bagi Pendidik

Media komik dapat dijadikan salah satu referensi baru sebagai media pembelajaran atau suatu bahan ajar pembelajaran bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran di kelas. Media komik diharapkan menjadi media ajar yang dapat membangun pembelajaran efektif antara pendidik dan peserta didik.

3. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah

Memberikan suatu sumbangan media dalam bentuk komik yang akan di gunakan sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Media komik yang diharapkan dapat memberi manfaat untuk Menambah wawasan baru serta menunjukkan bagaimana proses dalam mengembangkan bahan ajar yang baik dan layak saat digunakan pada proses belajar mengajar. Penelitian ini juga dapat meningkatkan motivasi peneliti lain dalam hal menciptakan sebuah bahan ajar atau media ajar pembelajaran yang lebih baik serta berkualitas.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media ialah suatu komponen salah satu sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung suatu materi instruksional di suatu lingkungan peserta didik yang akan dapat merangsang peserta didik untuk belajar.⁸ Peranan media pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar dapat merupakan salah satu yang tidak dapat di pisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan sebuah pesan pengirim untuk penerima, agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan suatu minat peserta didik untuk belajar.⁹ Hal yang sangat penting dalam penggunaan media yaitu keterkaitannya dengan tingkat kemajuan teknologi dalam pendidikan.

Akan tetapi semakin tinggi tingkat teknologinya, maka akan semakin tinggi suatu media pembelajaran yang akan di perlukan, sehingga siswa dapat semakin terangsang dan memiliki motivasi dalam belajar untuk lebih baik, jika media yang akan di gunakan sangat mendukung dalam minat dan keinginan siswa serta dapat memudahkan mereka dalam suatu belajar yang secara efektif dan efisien.¹⁰

Dipertegas kembali secara lebih detail, media pembelajaran adalah alat yang akan di gunakan untuk menunjang dalam suatu proses belajar mengajar, mulai

⁸ Azhar Arsyad. 2015. "*Media Pembelajaran*". Jakarta : Rajawali Press. hal 4

⁹ Talizaro Tafonao. "*Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2. No. 2. 2018. hal 103

¹⁰ Ika Soimah. "*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar siswa*". *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*. Vol. 5. No. 1. 2018. hal 40

dari buku sampai penggunaan elektronik di kelas. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menjelaskan seperangkat materi atau substansi pembelajaran yang sulit untuk di pahami jika hanya menggunakan ucapan verbal saja. disusun secara sistematis, serta kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam pembelajaran, dengan media pembelajaran yang dapat memungkinkan peserta didik belajar secara terus menerus sehingga peserta didik mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

2. Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Rumampuk menjelaskan bahwasannya prinsip-prinsip pemilihan media sebagai berikut:

1. Media pembelajaran harus memiliki kejelasan untuk di pilih dan memiliki tujuan apa.
2. Suatu memilih media pembelajaran harus memiliki secara objektif, bukan hanya semata-mata yang di dasarkan ats kesenangan pendidik atau hanya sekedar sebagai salingan atau hiburan. Pemilihan media tersebut haruslah benar-benar di dasarkan agar pertimbangan untuk meningkatkan keefektivitas dalam belajar peserta didik.
3. Tidak memiliki media yang akan di pakai untuk mencapai semua tujuan pembelajaran. Setiap media pembelajaran akan mempunyai kelebihan dan kekurangan. Akan tetapi untuk menggunakan media pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar mengajar haruslah di pilih secara tepat agar tujuan pembelajaran tercapai.

4. Memilih media haruslah di sesuaikan dengan metode mengajar dan materi yang akan di ajarkan, mengingat suatu media merupakan bagian dari integral dalam proses belajar mengajar.
5. Memilih media harus dengan tepat, karena pendidik hendaknya harus mengenal ciri-ciri dan masing-masing media tersebut.
6. Memilih media harus di sesuaikan dengan kondisi dan fisik lingkungan.¹¹

3. Media Berbasis Visual

Media visual ialah suatu salah satu cara pembelajaran yang dapat menggunakan media yang dapat memahami suatu gambar, di mana dalam suatu proses peresapan suatu materi yang melibatkan indra penglihatan. Jika di kaitkan suatu media visual dan pembelajaran maka suatu pembelajaran ini akan menarik, efektif, dan efisien apabila akan menggunakan suatu media pembelajaran, setelah itu media visual merupakan salah satu sumber belajar yang merupakan pesan atau materi dalam pembelajaran yang akan di buat secara menarik mungkin dalam bentuk suatu kombinasi gambar, teks, gerak, dan animasi, sehingga dalam pembelajaran tersebut akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.¹² Media berbasis visual sangat penting agar memperlancar suatu pembelajaran dan dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, meningkatkan minat siswa agar dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.¹³

¹¹ Mai Sri Lena, Netriwati. 2017. *"Media Pembelajaran Matematika"*. Penerbit : Permata Net. Hal 25.

¹² Panut Setiono, Eka Puspita Sari. *"Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual untun Meningkatkan Perhatian Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar"*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. Vol. 1. No. 2. 2016. hal 218.

¹³ Zulkifli Rusby,dkk. *"Upaya Guru Mengembangkan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar"*. Jurnal Al-hikmah. Vol. 14. No. 1. 2017. hal 19

Dalam proses pembelajaran visual ini dapat menciptakan situasi dalam kelas yang menyenangkan dan dapat meningkatkan interaksi serta kerjasama peserta didik baik terhadap kelompoknya maupun kepada pendidik, serta menimbulkan situasi dalam proses belajar mengajar yang kondusif. Serta dalam suatu kelompok akan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang akan berpengaruh terhadap konsep dalam konsep pembelajaran. Jadi, dalam pembelajaran yang memanfaatkan media visual ialah kegiatan dan materi yang akan di terapkan melalui pandangan dan pendengaran tetapi tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman suatu kata atau simbol-simbol yang serupa.

Media berbasis visual memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Memiliki kelebihan yang efektif dalam menerima sebuah pembelajaran yang dapat melayani gaya bahasa peserta didik auditif maupun visual.
- b. Memiliki kelebihan yang dapat memberikan sebuah pengalaman yang nyata lebih dari yang akan di sampaikan melalui media audio dan visual.
- c. Peserta didik akan lebih cepat mengerti karna dapat mendengarkan serta dapat melihat secara langsung, sehingga tidak hanya membayangkan.
- d. Akan lebih menarik dan dapat menyenangkan dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media audio visual tersebut.

Media visual memiliki kekurangan sebagai berikut:

- a. Cara pembuatan media visual tersebut memiliki waktu yang lama, karena akan memadukan 2 elemen, yaitu audio dan visual.
- b. Akan membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya agar dapat menarik di lihat.

- c. Biaya yang akan di gunakan tidak lah murah dalam pembuatan media audio visual .
- d. Jika tidak dapat perantinya akan menimbulkan kesulitan dalam pembuatannya (terbentur alat pembuatannya).¹⁴

4. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran yang akan di gunakan untuk mempermudah suatu komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan

2. Fungsi Motivasi

Serta menggunakan media pembelajaran yang akan di harapkan peserta didik yang memiliki termotivasi dalam proses pembelajaran, dengan adanya pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan suatu gairah belajar peseta didik.

3. Fungsi Kebermaknaan

Dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan suatu informasi yang berupa data serta fakta yang dapat mengembangkan aspek kognitif tahap rendah, serta dapat meningkatkan suatu kemampuan peserta didik yang menganalisis serta menciptakan suatu aspek kognitif tahap tinggi.

¹⁴ Achmad Setiawan, dkk. 2018. "*Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. hal 53.

4. Fungsi Penyesuaian Persepsi

Media pembelajaran yang diharapkan dapat menyesuaikan suatu persepsi setiap peserta didik, serta peserta didik dapat memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.

5. Fungsi Individualitas

Pemanfaatan suatu media pembelajaran yang berfungsi serta dapat melayani kebutuhan setiap individu yang akan memiliki minat serta gaya belajar yang berbeda.¹⁵

Fungsi media pembelajaran ialah suatu alat bantu dalam mengajar yang memiliki pengaruh kondisi dalam lingkungan yang akan diciptakan oleh seorang pendidik. Adapun Sanaky yang berpendapat bahwasanya media pembelajaran yang berfungsi agar merangsang pembelajaran tersebut:

- a. Akan menghadirkan suatu objek yang sebenarnya.
- b. Akan membuat suatu konsep dari objek yang sebenarnya.
- c. Membuat tiruan dengan menggunakan objek sebenarnya.
- d. Akan menyesuaikan persepsinya.
- e. Akan tetapi dapat mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- f. Dapat menyajikan ulang suatu informasi yang secara konsisten.
- g. Dapat memberikan suasana pembelajaran yang sangat menyenangkan serta menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁶

¹⁵ Rizqi Ilyasa Aghni. "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi *Functions and Types Of Learning Media Accounting Learning*". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*". Vol. XVI. No. 1, 2018. hal. 100

¹⁶ *Ibid.* h 10

5. Manfaat Media Pembelajaran

Ahmad Rivai menjelaskan bahwasannya manfaat menggunakan media pembelajaran suatu kegiatan belajar mengajar, yaitu:

1. Media pembelajaran dapat menarik dan harus memperhatikan peserta didik terhadap suatu materi pengajaran yang telah di sajikan oleh pendidik.
2. Media pembelajaran harus di atasi perbedaan dalam pengalaman belajar peserta didik yang berdasarkan latar belakang sosial ekonomi.
3. Suatu media pengajaran yang akan membantu peserta didik dalam memberikan suatu pengalaman belajar yang sulit di peroleh dengan cara lain.
4. Media pembelajaran yang dapat membantu perkembangan pemikiran peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, seperti melihat pemutaran film tentang suatu kejadian atau peristiwa. Suatu kejadian film tersebut dapat mereka saksikan dalam pemutaran film tadi yang dapat mereka pelajari secara teratur dan berkesinambungan.
5. Media pembelajaran akan menimbulkan suatu kemampuan peserta didik agar berusaha mempelajari sendiri berdasarkan kisah nyata dan pengalaman.
6. Media pembelajaran akan dapat mengurangi adanya verbalisme yang akan di proses yang berbentuk kata-kata tertulis atau ucapan belaka).¹⁷

¹⁷ *Ibid. hal 18*

B. Media Komik

1. Pengertian Media Komik

Media komik yang merupakan serta bentuk sumber belajar akan membantu peserta didik serta dapat menggantikan posisi seorang pendidik dalam suatu kegiatan pembelajaran baik itu di kelas maupun di luar kelas, media komik juga dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan mempunyai dua arah, yaitu suatu alat bantu dalam proses mengajar serta sebagai media belajar yang dapat di gunakan sendiri oleh peserta didik.¹⁸ Akan tetapi sebelum komik akan di manfaatkan sebagai media pembelajaran, komik haruslah di kembangkan terlebih dahulu agar komik tersebut telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan bagaimana karakteristik peserta didik tersebut. Agar penyampaian pesan-pesan pendidik yang melalui media komik agar dapat mencuri perhatian minat belajar peserta didik.¹⁹

Media komik yang merupakan salah satu bacaan yang di sukai pada anak-anak, media komik juga memiliki ilustrasi gambar yang telah di sajikan dalam cerita tersebut media komik juga mempunyai gambar yang berwarna dan memiliki daya tarik agar mereka gemar membacanya. Media komik juga dapat menjadi salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran.²⁰ Media komik pembelajaran juga dapat di gunakan dalam dunia pendidikan yang dapat di rancang akan tetapi harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta dapat di sesuaikan juga dengan materi yang akan di sampaikan kepada peserta didik.

¹⁸ Anip Dwi Saputro. “Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran”. Vol. 5. No. 1. 2015. hal. 1

¹⁹ *Ibid.* hal 2

²⁰ Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto. “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV”. Jurnal Prima Edukasia. Vol. 4. No. 2. 2016. hal 235.

2. Karakteristik Komik

Sudjana dan Rivai menjelaskan bahwasannya Karakteristik komik bahwa komik terdiri beberapa situasi suatu cerita yang bersabung dengan sifat humor, perwatakan suatu komik yang harus di kenal agar mampu di hayati komik dapat mengambil pusat perhatian si pembaca. Suatu cerita dalam komik dapat mengenai diri pribadi sehingga si pembaca dapat mengidentifikasi dirinya melalui suatu perasaan sehingga dapat menindakkan dari perwatakan tokoh utama dalam isi komik tersebut dan komik mempunyai cerita yang ringkas dan dapat menarik perhatian si pembaca, akan tetapi di lengkapi dengan aksi, bahkan di dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik akan di buat yang lebih hidup serta diolah dengan memberikan warna-warna utama yang secara bebas.²¹

3. Jenis – Jenis Komik

Ada beberapa jenis komik sebagai berikut:

1. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik mempunyai alunan gambar-gambar, tulisan dan sebuah cerita yang akan di kemas dalam sebuah bentuk buku yang terdapat sampul dan isi, komik juga biasanya di sebut sebagai cerita pendek dan di mana di dalamnya yang mempunyai isi cerita, iklan, lain sebagainya.

2. Komik Novel (*Graphic Novel*)

Komik novel biasanya berisi cerita yang lebih panjang serta kompilasi yang sangat membutuhkan tingkat berpikir serta yang lebih dewasa untuk pembacanya. Karena isi buku tersebut bisa lebih dari 100 halaman.

²¹ Nursiwi Nugraheni. “Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar”. Jurnal Refleksi Edukatika. Vol. 7. No. 2. 2017. hal 112.

3. Komik Potongan (*Comic Strip*)

Komik potong yang artinya gambar yang akan di susun atau di rangkai dan menjasi sebuah alur cerita pendek. Akan tetapi isi ceritanya tidak hanya terpaku harus selesai di situ akan tetapi bisa juga di jadikan sebuah cerita yang dapat bersambung atau berseri.

4. Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Adapun pembuat komik yang sudah dalam skup penerbit yang telah serius, si penerbit juga akan secara teratur atau bersekala (misalnya dalam setiap tahun atau setiap sebulan sekali) akan menerbitkan ssbuah buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

5. Album Komik (*Comic Album*)

Para peggemar membaca komik baik itu komik karikatur maupun komik strip yang dapat mengoleksi atau hasil potongan dari beberapa sumber media bacaan di mana hasil koleksinya dapat di kumpulkan dan di susun dengan rapih agar menjadi sebuah album.

6. Komik Online Atau Komik Digital (*Webcomic*)

Selain media cetak seperti majalah, tabloid dan bulletin, surat kabar, dan media akan tetapi internet juga bisa di jadikan sebuah sarana yang mempublikasikan komik-komik.

7. Buku Instruksi Sebuah Format Komik (*Instructional Comic*)

Tidak hanya sedikit dalam panduan atau instruksi yang akan di kemas di dalam format komik, yang berbentuk komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Si pembaca akan lebih cepat mengerti atau memahami bila akan

melihat sebuah alunan gambar dari pada harus membaca dengan prosedur tulisan.

8. Rangkaian Ilustrasi (*Stroryboard*)

Akan tetapi di dalam sebuah perfilman serta periklanan, sebelum melangkah untuk pembuatan film atau iklan yang lebih mudah bekerjanya yang akan di buat rangkaian ilustrasinya terlebih dahulu, sedangkan rangkaian ilustrasi tersebut dapat berbentuk gambar yang akan di susun sebagai rangkaian yang bisa di sebutkan sebuah komik.²²

C. Hakekat Nilai dan Moral

1. Pengertian Nilai dan Moral

Nilai dan Moral merupakan dua konsep yang berbeda, tetapi penggunaannya seringkali disandingkan. Bertens menjelaskan pengertian nilai melalui cara memperbandingkannya dengan fakta. Produk yang telah dikatakan bermanfaat adalah suatu produk yang telah dinilai, dengan kata lain nilai dianggap suatu harga atau kualitas apabila secara instrinsik produk tersebut memiliki kemanfaatan serta bernilai tinggi untuk menunjang pendidikan. Sehingga nilai memiliki arti harga, pesan, makna, semangat yang terkandung dalam fakta, konsep atau teori, maka pada dasarnya nilai tidak berdiri tetapi perlu disandarkan kepada konsep-konsep tertentu. Hal ini dapat dikatakan menjadi nilai moral yang berperan dalam suasana apresiasi atau penilaian dan akibatnya sering akan dinilai secara berbeda oleh orang banyak.

²² Wibowo. “*Komik Iklan Komik*”. Jurnal Dekave. Vol. 12. No. 2. 2019. hal. 55.

Istilah moral dalam artian adalah sesuatu sikap yang dipergunakan untuk menentukan batasan-batasan dari sifat, kehendak serta perbuatan yang baik juga dapat dikatakan benar, salah, baik ataupun buruk, sehingga nilai moral yang terkandung juga dapat melupiti batasan terhadap suatu aktifitas individu dengan nilai (ketentuan) baik atau buruknya setiap individual, benar atau salah secara ketentuan yang berlaku.²³ Pada dasarnya moralitas merupakan perbuatan, tingkah laku, ucapan seseorang dalam berinteraksi sesama masyarakat disekitarnya. Moral juga dapat berada dalam diri individu seseorang walaupun moral itu berada didalam diri individu tetapi moral berada dalam suatu sistem yang berwujud aturan.

Istilah nilai dan moral seringkali disandingkan sehingga menjadi suatu konsep baru dan memiliki makna konseptual yang baru pula. Nilai moral merupakan suatu bentuk prilaku yang dinilai dari bagian-bagian tertentu, yaitu nilai yang berhubungan dengan kelakuan baik atau buruk manusia, perilaku manusia. Moral selalu berhubungan dengan nilai, akan tetapi tidak semua nilai dapat dikatakan nilai moral. Sehingga adanya nilai-nilai yang lain dalam kehidupan yaitu; nilai ekonomi, nilai agama, nilai budaya, nilai sosial, dan sebagainya.²⁴ Tolak ukur suatu gagasan berada pada objeknya, bukan pada subjek yang melakukan penilaian. Kebenaran tidak tergantung pada kebenaran pada pendapat individu melainkan pada objektivitas fakta.

Tolak ukur yang dipakai dengan moral untuk mengukur tingkah laku manusia yaitu adat istiadat dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang

²³Subur, 2015, "*Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*", Kalimedia (Depok Sleman Yogyakarta), h. 51.

²⁴*Ibid.* h 57.

berlaku dimasyarakat atau lingkungan sekolah²⁵.Adat istiadat adalah gagasan kebudayaan yang terdiri dari nilai-nilai budaya, norma, kebiasa, kelembagaan, dan hukum adat yang lazim dilakukan disuatu kelompok. Kebiasaan yaitu sesuatu yang biasa dikerjakan tingkah laku yang sering diulang sehingga lama kelamaan menjadi otomatis dan bersifat menetap.Menurut Sumadi menyatakan bahwa kebiasaan bisa diartikan sebagai hal-hal yang dilakukan berulang-ulang, sehingga dalam melakukan itu tanpa memerlukan pemikiran.²⁶

2. Sumber Dasar Nilai-Nilai Moral

Nilai moral jelas sangat berbeda dengan ajaran moral serta moralitas, oleh sebab itu pada dasarnya pun sudah berbeda-beda. Secara sumber langsung ajaran moral dapat berupa manusia yang memiliki kedudukan serta kewenangan yang berlaku dapat diartikan juga sebagai orang tua di rumah, pendidik di sekolah serta pemuka agama atau ulama, pemuka adat atau ketua adat. Sumber dasarnya juga dapat berbentuk agama, tradisi, adat-istiadat, dan edialogi.²⁷

Untuk menciptakan dan mengarahkan seseorang menjadi lebih bermoral maka diperlukanlah pendidikan moral, yang dimaksud agar manusia belajar menjadi manusia bermoral. Pada era globalisasi, sekarang Pendidikan moral menghadapi berbagai tantangan seiring dengan kemajuan zaman yang ditandai oleh keterbukaan informasi dan kecanggihan teknologi. Hal ini tentu berbeda dengan zaman dahulu yang dikenal zaman tanpa kecanggihan teknologi. Pada

²⁵ Totok Wahyu Abadi. “Agsiologi: Antara Etika, Moral, dan Estetika”. Jurnal Ilmu Komunikasi. 4 (2). 2016. h 192.

²⁶ Nunu Nurfirdaus, Risnawati. “Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus di SD 1 Windujanten)”. Jurnal Lensa Pendas. Vol. 4.No. 1. 2019. h 38

²⁷ Siti Surmasila, “ Mengkaji Nili-Nilai Moral dalam Puisi sebagi Media Pendidikan Moral.” Jurnal fisafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya.Vol.23, No. 1, 2017.h 61.

intinya pendidikan moral mencakup ajaran dan pengalaman belajar untuk menjadi orang bermoral dalam kaitan diri sendiri, moral terhadap sesama manusia dan alam semesta serta moral terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

3. Ruang Lingkup Ajaran Moral

Partiwintaro menjelaskan bahwasannya ajaran moral juga meliputi empat hal yang terkandung di dalamnya, yaitu: 1) nilai moral terlahir di dalam hubungan antara individu dengan dirinya sendiri, 2) nilai moral yang terlahir di dalam hubungan antara individu dengan sesama individu lainnya, 3) nilai moral yang terlahir di dalam hubungan individu dengan alam semesta, 4) nilai moral yang terlahir di dalam hubungan individu dengan tuhan.

1. Nilai moral yang terlahir di dalam hubungan antara individu dengan dirinya sendiri adalah seorang manusia yang telah diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk yang memiliki kaidah yang dapat dipatuhi oleh dirinya sendiri dalam melakukan tindakan atau perbuatan, hal tersebut juga membuat individual itu sendiri yang akan menanggung atas akibat yang telah ia perbuat.
2. Nilai moral yang terlahir di dalam hubungan individu dengan sesama individulainnya. Nilai moral yang terkandung di dalam hubungan hubungan ini meliputi kejujur terhadap orang lain, persahabatan antar sesama manusia serta tolong-menolong yang merupakan suatu kewajiban juga dapat berupa pengabdian kepada orang lain dan melaksanakan peraturan pemerintahan.
3. Nilai moral yang terlahir di dalam hubungan antara individu dengan alam sesama. Nurhadi menjelaskan bahwasannya manusia mempunyai tugas

penting serta kewajiban terhadap alam semesta di dunia ini yaitu menjaga dan melestarikan sumber daya alam.

2. Nilai moral yang terlahir di dalam hubungan antara individu dengan tuhan.

Fachrudin menyatakan dalam bentuk manusia yang bermental baik, manusia seharusnya mendekatkan diri kepada Allah SWT atau sembahyang, berdoa serta bersyukur kepadanya, memohon ampun dari segala dosa yang telah ia perbuat dan berjanji untuk tidak mengulanginya kembali, berhenti untuk melanggar larangannya dengan segala kesungguhannya dan keikhlasan hati.

D. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu:

1. Musdalifah (2019). “Pengembangan Media Komik di Gital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jobang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya : 1). Yang menghasilkan suatu produk media komik digital yang menari, berbasis teknologi serta menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada perkembangan zaman ini. 2). Suatu produk yang akan dikembangkan melalui *Pertama*, menganalisis suatu kebutuhan, *kedua*, yang mendesain suatu media pembelajaran menggunakan *stiryboard* komik digital yang telah disusun, *ketiga*, suatu pengembangan *recreating* komik kemudian akan di validasi materi, media, dan guru, *keempat*, suatu implementasi pendidik di kelas. 3). Hasil rata-rata sebelum diterapkan

media 43%, kemudian akan diterapkan media terdapat hasil rata-rata 57% serta dapat selisih 14%.²⁸

2. Diana Lela Novitasari (2016). “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora”. Hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwasannya penggunaan media komik cerita anak mampu mengembangkan suatu aktifitas peserta didik dalam pembelajaran menulis narasi. Suatu penggunaan komik cerita anak juga dapat membantu seorang pendidik dalam sebuah pembelajaran menulis narasi.²⁹
3. Andi Wardana (2018). “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yang menghasilkan suatu produk media komik pembelajaran dengan materi cerita anak pelajaran bahasa Indonesia. media komik pembelajaran dibuat agar dapat memudahkan kegiatan dalam ngajar mengajar bagi pendidik serta peserta didik dengan adanya sebuah komik cerita anak untuk peserta didik yang akan lebih tertarik serta termotivasi suatu kegiatan belajar mengajar.³⁰
4. Sri Puji Mulyani (2015). “Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegal Panggung”. Dari hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwasannya validasi ahli materi yang memperoleh skor rata-rata termasuk dalam kategori yang sangat baik,

²⁸ Musdalifah, *Pengembangan Media Komik di Gital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang....*, h. xviii

²⁹ Diana Lela Novitasari, *Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora....*, h. vii

³⁰ Andi Wardan, *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI.....*, h. ii

dari hasil suatu validasi ahli media yang akan memperoleh skor rata-rata serta termasuk kategori yang sangat baik. Akan tetapi hasil dari uji coba satu-satu yang memperoleh skor rata-rata memiliki kategori yang baik, serta hasil dari uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata memiliki kategori yang baik, sedangkan hasil dari uji coba lapangan yang memperoleh skor rata-rata memiliki kategori yang sangat baik. Berdasarkan hasil dari uji coba tersebut, media komik sangat layak untuk di gunakan dalam pembelajaran bahasa jawa.³¹

5. Musdalifah (2019). “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kela V MI Darussalam Curahmalang Jombang”. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1). Menghasilkan suatu produk media komik digital yang menarik, berbasis teknologi yang menyesuaikan kebutuhan siswa pada perkembangan zaman ini. 2). Produk yang akan dikembangkan melalui pertama, analisis kebutuhan, kedua, mendesain media pembelajaran dengan storyboard komik digital yang telah disusun, ketiga, pengembangan recreating komik kemudian validasi ahli materi, media, dan guru. Keempat implementasi guru di kelas. 3). Hasil rata-rata sebelum diterapkan media 43%, setelah di terapkan media yang akan menghasilkan 57%, sehingga terdapat selisih 14%. Untuk membuktikan keefektifan penggunaan suatu media komik digital yang telah dibuktikan yang menghasilkan uji t yang dimana nilai thingtung $36,522 > t_{tabel} 2,048$ dengan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$.

³¹ Sri Puji Mulyani, *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegal Panggung.....*, h. vii

Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil ujian pretest melalui komik digital.³²

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pengembangan Media Komik pembelajaran yang diteliti oleh peneliti ini juga pengembangan media komik untuk meningkatkan perkembangan moral peserta didik yang memiliki spesifik produk yaitu dapat dilihat sebagai berikut:

1. Media Komik pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti ada penelitian ini berupa media komik pembelajaran untuk kelas IV SD/MI.
2. Media komik pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti ada penelitian ini berupa bahan ajar atau media komik pembelajaran sudah berbasis pendidikan nilai moral.
3. Media komik pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti ada penelitian ini berupa bahan ajar atau media komik pembelajaran didesain secara kreatif (dari segi isi dan tampilan).
4. Materi yang akan tercantum di dalam media komik yang telah tersajikan sistematis diharapkan agar tercapainya suatu pembelajaran inovatif.
5. Media komik yang akan dilengkapi dengan adanya gambar.

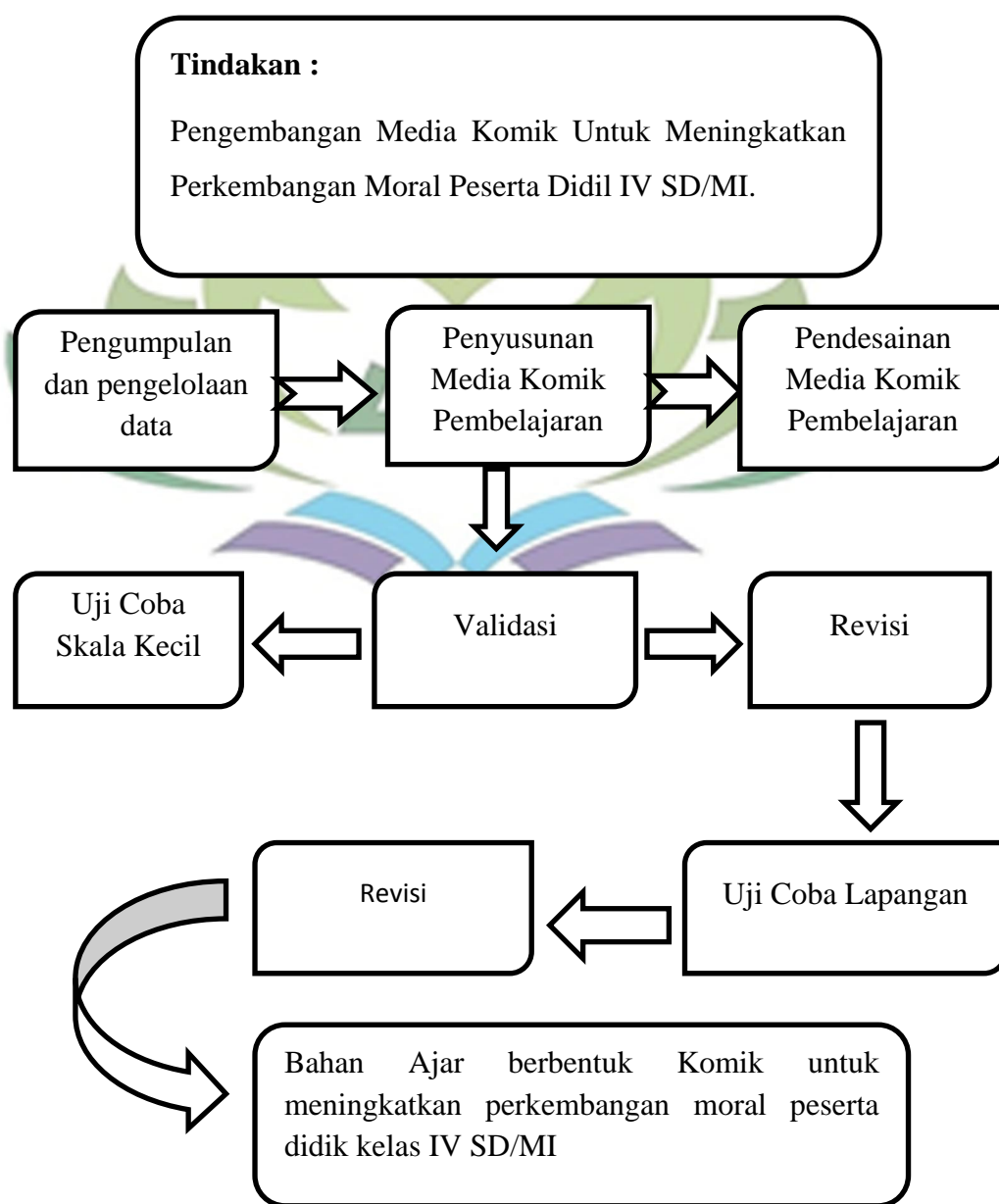
F. Kerangka Berpikir

Mengingat pentingnya suatu peran sebagai bahan ajar atau media ajar berupa Komik pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti dipenelitian ini. Peneliti mengharapkan bahan ajar yang akan diteliti ini dapat akan dapat

³² Musdalifah. "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang".....h xviii

membantu peserta didik dan pendidik pada proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar, maka karena hal tersebut peneliti akan melakukan penelitian untuk mengembangkan suatu bahan ajar atau media ajar berupa komik pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan mora. Adapun peneliti membuat suatu kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut:

Gambar 1



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, Nur Uhbiyati. 2015. *Ilmu pendidikan*. Jakarta: Rineka
- Andi Wardan, *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI.....* h. ii
- Anip Dwi Saputro. “Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran”. Vol. 5. No. 1. 2015. hal. 1.
- Achmad Setiawan, dkk. 2018. “*Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. hal 53.
- Azhar Arsyad. 2015. “*Media Pembelajaran*”. Jakarta : Rajawali Press. hal 4.
- Ahmad Idzhar, “*Peranan Pendidik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik*”. Jurnal Office, Vol. 2, No. 2, 2016, h 222.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Pustaka Amani, 2005), h. 574.
- Diana Lela Novitasari, *Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Ngawen Kabupaten Blora...*, h. vii
- Hartono. “*metologi peneliti*”.....,h. 184
- Ika Soimah. “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar siswa*”. Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA. Vol. 5. No. 1. 2018. hal 40
- Mai Sri Lena, Netriwati. 2017. “*Media Pembelajaran Matematika*”. Penerbit : Permata Net. Hal 25.
- Musdalifah, *Pengembangan Media Komik di Gital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang....*, h. xviii
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairoh Ulva. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*”. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. Vol. 4. No. 1. 2017. h 37.
- Nurul Audie, “*Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*”. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 2. No. 1. 2019. h 589.

- Nunu Nurfirdaus, Risnawati. *“Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus di SD 1 Windujanten)”*. Jurnal Lensa Pendas. Vol. 4.No. 1. 2019. h 38
- Panut Setiono, Eka Puspita Sari. *“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual untun Meningkatkan Perhatian Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar”*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. Vol. 1. No. 2. 2016. hal 218.
- Riskan Qadar, dkk. *“Mengases Aspek Afektif dan Kognitif Pada Pembelajaran Optika Dengan Pendekatan Demonstrasi Interaktif”*. Jurnal Inovasi dalam Pembelajaran Fisika. Vol. 2. No. 1 Mei 2015. h 3.
- Ruslan, dkk. *“Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Siswa Di Sd Negeri Lampeuneurut”*.Jurnal Ilmiah Mahasiswa Prodi PGSD FKIP Unsyiah.Vol. 1, No. 1, Agustus 2016, h 71.
- Rizqi Ilyasa Aghni. *“Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions and Types Of Learning Media Accounting Learning”*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia”. Vol. XVI. No. 1, 2018. hal. 100.
- Subur, 2015, *“Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah”*, Kalimedia (Depok Sleman Yogyakarta), h. 51.
- Siti Surmasila, *“ Mengkaji Nili-Nilai Moral dalam Puisi sebagai Media Pendidikan Moral.”* Jurnal fisafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya.Vol.23, No. 1, 2017.h 61.
- Sri Puji Mulyani, *Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegal Panggung.....*, h. vii
- Sugiyono. 2018. *“Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D”* (Bandung: Alfabeta, Cet. Ke-2, 2018), h 407.
- Talizaro Tafonao. *“Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2. No. 2. 2018. hal 103.
- Totok Wahyu Abadi. *“Agsiologi: Antara Etika, Moral, dan Estetika”*. Jurnal Ilmu Komunikasi. 4 (2). 2016. h 192.
- Wahyu Gusparadu. *Penerapan Media Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Rasul Ulul Azmi Kelas V Di SD Negeri 95 Palembang.....*, h. xii

Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto. *“Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV”*. Jernal Prima Edukasia. Vol. 4. No. 2. 2016. hal 235.
Wibowo. *“Komik Iklan Komik”*. Jurnal Dekave. Vol. 12. No. 2. 2019. hal. 55.

Zulkifli Rusby,dkk. *“Upaya Guru Mengembangkan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar”*.
Jurnal Al-hikmah. Vol. 14. No. 1. 2017. hal 19

